



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN TOKOH DALAM ILUSTRASI INTERAKTIF
“LIFE WITH THE FREAKSHOW”**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Vania Angelique
NIM : 10120210162
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2014

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vania Angelique

NIM : 10120210162

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN TOKOH DALAM ILUSTRASI INTERAKTIF “LIFE WITH THE FREAKSHOW”

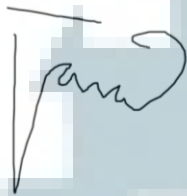
Dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2014



Willy Yana Tan



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN TOKOH DALAM ILUSTRASI INTERAKTIF
“LIFE AT THE FREAKSHOW”

Oleh

Nama : Vania Angelique

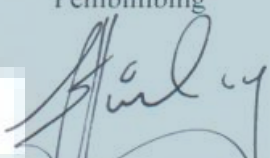
NIM : 10120210162

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

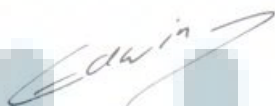
Tangerang, 19 Februari 2014

Pembimbing



Yusup S. Martyastiadi, S.T.,M.Inf.Tech

Penguji



Edwin H. Sutiono, M.A.

Ketua Sidang



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

Ketua Program Studi



Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Dalam masa-masa kini, media interaktif sudah menjadi cara pembelajaran untuk anak-anak di mas dini. Penulis merancang desain tokoh agar dapat menarik anak-anak dalam pembelajaran moral yang tidak hanya diperoleh lewat menonton saja, namun juga secara ikut berinteraksi dalam media interaktif.

Diharapkan dengan adanya laporann ini, pembaca dapat mengetahui teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan tokoh berstyle 2d Vektor.

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Tokoh dalam Ilustrasi Interaktif Life at the Freakshow” dengan baik. Atas penyusunan tugas akhir sebagai persyaratan akademis dalam rangka meraih gelar sarjana untuk program studi Desain Komunikasi Visual peminatan animasi.

Penulis tidak dapat menyelesaikan laporan dan karya tugas akhir ini tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas

1. Desi Dwi Kristanto, S.Ds.,M.Ds., selaku Ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T.,M.Inf.Tech, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam meyusun tugas akhir ini.
3. Edwin Hartono Sutiono, M.A., selaku dosen Desain Komunikasi Visual yang telah memberi masukan terhadap laporan tugas akhir.

4. Willy Yana Tan, selaku desainer GUI dan script pada projek tugas akhir yang juga merupakan rekan kerja dalam menyelesaikan projek secara bersama.

5. Joanna Leonardi yang telah membantu dalam pengerjaan script. Serta orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan.

Demikian penulis sampaikan dalam kata pengantar ini, penulis menyadari bahwa tugas akhir masih kurang dari sempurna. Penulis mengharapkan masukan untuk membangun kesempurnaan tugas akhir ini.

Tangerang, 06 Januari 2014



Vania Angelique



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	Error!
Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAKSI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Perancangan	3
BAB II.....	4
2.1. Media Interaktif.....	4
2.1.1. Definisi Interaktivitas	4
2.1.2. Definisi Media Interaktif	5
2.2. Ilustrasi	5
2.2.1. Definisi Ilustrasi.....	5

2.3. Tokoh.....	6
2.3.1. Definisi Tokoh	6
2.3.2. Hierarchy dan Wujud Tokoh	6
2.3.4. Bentuk Dasar.....	11
2.3.5. Ukuran pada bagian tubuh	12
2.3.6. Variasi.....	13
2.4. Desain Tokoh	15
2.4.1. <i>Three Dimensional Character</i>	15
2.4.2. Desainer Tokoh.....	21
2.4.3. Desain Tokoh.....	21
2.5. Sideshow Freakshow	22
2.5.1. Definisi <i>Carnival</i>	22
2.5.2. Freakshow	23
2.6. Psikologi Warna	27
2.7. Target Penonton	31
2.7.1. Anak-anak.....	31
2.7.2. Remaja	31
2.7.3. Dewasa.....	32
 BAB III	 33
 METODOLOGI	 33

3.1. Gambaran Umum	33
3.1.1. Sinopsis.....	34
3.1.2. Posisi Penulis	35
3.2. Penyusunan Konsep	35
3.2.1. Greta.....	36
3.2.2. The Hunchboy (Anak laki-laki yang bungkuk)	40
3.2.4. Mentor girl	47
3.2.5. The Bearded Lady.....	52
3.2.6. Penggunaan referensi baju 1940an dalam mendesain tokoh	55
3.2.7. Pembuatan Sketsa	56
3.2.7.1. Sketsa	56
3.3. Produksi.....	59
3.3.1. Vectoring	59
3.3.2. <i>Coloring</i>	62
3.4. Pascaproduksi	63
BAB IV	65
4.1. Greta	65
4.2. The Hunchboy	67
4.3. Mentor Boy.....	69
4. 4. Mentor Girl.....	73

4.5. The Bearded lady.....	75
BAB V.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Iconic, Simple, Broad.....	7
Gambar 2.2. Comedy Relief, Lead Character, Realistic	8
Gambar 2.3. Gaya Gambar Cartoon.....	8
Gambar 2.4. Gaya Gambar Semi Cartoon	9
Gambar 2.5. Gaya Gambar Realis	9
Gambar 2.6. Gaya Gambar Fine Art	10
Gambar 2.7. Bentuk Dasar Tokoh	11
Gambar 2.8. Bentuk Manusia Salju	12
Gambar 2.9. Garis Kontras.....	13
Gambar 2.10. Garis Lurus Juxtaposed Terhadap Kurva	14
Gambar 2.11. Pengulangan Bentuk.....	14
Gambar 2.12. Ruang Negatif	15
Gambar 2.13. Carnival Freakshow.....	23
Gambar 2.14. Siamese Twins.....	24
Gambar 2.15. Tatto Man	25
Gambar 2.16. Knife Throwing-Act.....	26
Gambar 3.1. Konsep Desain Tokoh Greta	36
Gambar 3.2. Courage The Cowardly Dog	38
Gambar 3.3. Gaun Pinafore.....	38
Gambar 3.4. Teddy Bear Greta	40
Gambar 3.5. Konsep Desain Tokoh The Hunchboy	41
Gambar 3.6. Sketsa Bentuk The Hunchboy	42
Gambar 3.7. Sketsa Wajah The Hunchboy	43

Gambar 3.8. Hubungan Ibu dan Anak the Hunchboy dan The Bearded Lady	44
Gambar 3.9. Konsep Desain Tokoh Mentor Boy.....	45
Gambar 3.10. Konsep Desain Tokoh Mentor Girl.....	48
Gambar 3.11. Boneka Barbie	49
Gambar 3.12. Boneka Tahun 1940an.....	50
Gambar 3.13. Konsep Desain Tokoh The Bearded Lady	52
Gambar 3.14. Referensi Potongan Rambut The Bearded Lady	53
Gambar 3.15. Gaya Pakaian pada Tahun 1940an	55
Gambar 3.16. Sketsa Final Tokoh.....	57
Gambar 3.17. Model Sheet Tokoh Greta	58
Gambar 3.18. Model Sheet Tokoh The Hunchboy	58
Gambar 3.19. Pemisahan Bagian-Bagian Tubuh Dalam Adobe Illustrator	59
Gambar 3.20. Pengaplikasian Referensi Baju Dengan Gaya Vektor.....	60
Gambar 3.21. Aplikasi Pakaian ke Dalam Gaya Vektor.....	61
Gambar 3.22. Warna Pastel yang Ada Dalam Tokoh	62
Gambar 3.23. Susunan Movie Clip pada Scene Satu dan Movie Clip Kepala	63
Gambar 3.24. Tumpuan Movie Clip dan Sendi Greta	64
Gambar 4.1. Hasil Sketsa Akhir Greta.....	65
Gambar 4.2. Warna pada Greta.....	66
Gambar 4.3. Tabel Warna pada Greta.....	67
Gambar 4.4. Hasil Sketsa Akhir The Hunchboy.....	67
Gambar 4.5. Warna pada The Hunchboy.....	68
Gambar 4.6. Warna pada The Hunchboy.....	68
Gambar 4.7. Hasil Sketsa Akhir Mentor Boy	70
Gambar 4.8. Warna Mentor Boy.....	71

Gambar 4.9. Tabel Warna Mentor Boy.....	72
Gambar 4.10. Hasil Akhir Sketsa Mentor Girl	73
Gambar 4.11. Warna pada Mentor Girl	74
Gambar 4.12. Tabel Warna Mentor Girl.....	74
Gambar 4.13. Perbandingan Mata The Hunchboy dengan Bearded Lady.....	76
Gambar 4.14. Warna The Bearded Lady	77
Gambar 4.15. Tabel Warna The Bearded Lady	77



ABSTRAKSI

Dalam dunia animasi, mendesain tokoh adalah tahap awal produksi yang sangat penting. Desain dan visualisasi tokoh didasari oleh bentuk dasar, ukuran dan variasi yang sesuai dengan jalan cerita, tema dan gaya gambar. Pembuatan tokoh dilakukan untuk proyek Ilustrasi Interaktif ber-*genre* drama berjudul “Life at the Freakshow”. Dimana dalam Ilustrasi Interaktif memiliki cerita yang mengisahkan tentang seorang anak perempuan yang berjalan-jalan di sebuah *Carnival* dan mengalami pengalamannya didalam *carnival* selama bertemu dengan seseorang di dalam sebuah *sideshow Carnival* “*freakshow*”. Selain adanya cerita, penonton juga dapat ikut serta turut dalam mengalami pengalaman tokoh utama dalam *carnival* sebelum pilihan kemudian jatuh dimana cerita dimulai. Selama cerita berlangsung, pemain tidak dapat merubah jalan cerita yang ada. Namun pada permainan *Carnival*, pemain dapat ikut serta memainkannya secara interaktif. Dalam Ilustrasi Interaktif ini memiliki delapan tokoh, dimana dua tokoh utama dan dua tokoh yang muncul menjelang akhir sebagai tokoh pembantu. Gaya gambar yang digunakan dalam Ilustrasi Interaktif “Life at the Freakshow” ini yaitu kartun Vektor.

Kata kunci : Desain Tokoh, Ilustrasi, Interaktif, *Carnival*, *Freakshow*

U
M
M
N

ABSTRACT

In the world of animation, designing a character is a very important step in the praproduction phase. Character's design visually is base on shape, size and variation to fit into the storyline, theme and drawing style. The character is made for Illustration Interactive project with drama genre that called "Life at the Freakshow". Story in this Interactive Illustration is about a girl that walking around the Carnival and have an experience inside that carnival when she met someone in a carnival's sideshow "Freakshow". Besides story, audience can also participated in main character's experience in Carnival as the story begin. As the story goes along by, player can also play it with an interactivity. This interactive Illustration have eight characters, for more specificly two main characters and three more supporting characters. The style that use for this "Life at the Freakshow" interactive illustration is a vector cartoon.

Keyword: Character Design, Illustration, Interactive, Carnival, Freakshow

UMMN